

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan.....	i
Lembar Pernyataan Orisinilitas.....	ii
Abstrak.....	iii
Abstract.....	iv
Kata Pengantar.....	v
Ucapan Terima Kasih.....	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Tabel.....	x
Bab I Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
Bab II Dasar Teori.....	4
2.1 Batik.....	4
2.2 Terumbu Karang Jenis <i>Euphyllia Ancora</i>	6
2.3 <i>Lindenmayer Systems</i>	7
2.3.1 <i>Rewriting System</i>	8
2.3.2 <i>D0L-Systems</i>	9
2.3.3 <i>Turtle interpretation of strings</i>	9
2.4 <i>Random Number</i>	10
2.5 Aplikasi Berbasis Jaringan.....	11
2.6 Teori Warna.....	12
BAB III Perancangan Sistem.....	14
3.1 Deskripsi Umum Sistem.....	14
3.2 Perancangan Sistem.....	14
3.3 <i>Software Requirements Spesification</i>	16
3.3.1 Pendahuluan.....	16
3.3.2 Deskripsi Umum.....	17
3.3.3 <i>Specifics Requirements</i>	18
3.3.4 <i>Non-Functional Requirement</i>	19
3.4 Analisis Matematika.....	19
3.4.1 Latar Belakang.....	19
3.4.2 Variasi Ornamen 1.....	20
3.4.3 Variasi Ornamen 2.....	22
3.4.4 Motif Karang.....	23
Bab IV Implementasi dan Pengujian.....	25
4.1 Implementasi.....	25

4.1.1	Kebutuhan Implementasi	26
4.1.1.1	Spesifikasi Perangkat Keras	26
4.1.1.2	Spesifikasi Perangkat Lunak	26
4.2	Pengujian	26
4.2.1	Pengujian <i>Alpha</i>	26
4.2.1.1	Skenario Pengujian	27
4.2.1.2	Pengujian Warna	27
4.2.1.3	Pengujian Bentuk Latar Motif	29
4.2.1.4	Pengujian Letak Karang Utama	35
4.2.1.5	Pengujian Tunas dan Generasi	37
4.2.1.6	Pengujian Aturan	42
4.2.2	Pengujian <i>Beta</i>	45
Bab V	Kesimpulan	48
5.1	Kesimpulan	48
5.2	Saran	48
	Daftar Pustaka	49
	Lampiran	